

In dieser Schachtel

finden Sie 340 Karten.
Die Vorderseite (schwarz) nennt ein Ereignis der Weltgeschichte, wenn auch nicht immer ein weltbewegendes, die Rückseite (farbig) nennt das Jahr des Herrn, ANNO DOMINI, in dem dieses Ereignis eingetreten ist.

ANNO DOMINI ist ein ausbaubares Spiel. Sie können weitere Serien kaufen und sie mit dieser mischen. Ja, wir empfehlen den Wild Mix wärmstens!
Jede neue Farbe in der Mischung wird den Spielspass erhöhen.
Aber selbstverständlich ist ANNO DOMINI auch mit den Karten einer einzigen Serie spielbar.

Verteilen

Sie jetzt 9 Karten an jeden Mitspieler. Zufällig natürlich, auswählen streng verboten.
Und noch etwas ist streng verboten: die Rückseiten anzuschauen.
Alle legen ihre Karten mit der schwarz bedruckten Ereignisseite offen vor sich hin. Der Rest der Karten wird als Stapel in die Mitte gelegt. Auch hier: Ereignisse nach oben, farbiges Lösungsjahr (Rückseite) nicht sichtbar.
Wichtig: Belassen Sie die Karten während des Spiels auf dem Tisch! Schieben Sie die Karten, wenn Sie sie bewegen, fuchteln Sie nicht damit in der Luft rum – Ihre Mitspieler erfahren sonst ungewollt Lösungsjahre, die Sie besser geheim halten sollten.

Eine Kette unseliger Ereignisse

beginnt mit der obersten Karte vom Stapel. Das Ereignis 1 wird laut vorgelesen, die Karte für alle sichtbar auf den Tisch gelegt – die Rückseite bleibt für alle geheim.
Der Besitzer des Spiels beginnt.
Er wählt eine seiner Karten aus, liest sie vor und legt sie oberhalb der ersten Karte hin, wenn er glaubt, sein Ereignis 2 sei vor Ereignis 1 eingetreten; er legt sie unterhalb der ersten Karte hin, wenn er glaubt, sein Ereignis 2 sei nach Ereignis 1 eingetreten.
Rundum fügen die Spieler auf diese Weise der Ereigniskette jeweils eine ihrer Karten hinzu. Sie dürfen ihre Karte irgendwo in die Kette einfügen, also auch zwischen bereits ausgelegte Karten, wenn sie glauben, ihr Ereignis passe dort zeitlich hinein.

Zweifel

sind oft besser als blindes Vertrauen. Wer am Zuge ist und glaubt, in der bestehenden Ereigniskette Fehler zu entdecken, darf diese korrigieren, bevor er seine neue Karte einfügt und die Kette weiterreicht.

Er darf sich aber auch entscheiden keine weitere Karte hinzuzufügen und stattdessen den zeitlichen Ablauf der Ereignisse öffentlich **anzuzweifeln**. In diesem Fall geht eine Spielrunde zu Ende.
Alle Karten der Kette werden von oben nach unten umgedreht.
Ist der zeitliche Ablauf korrekt, wird der Zweifler bestraft, indem er **vier neue Karten** vom Stapel aufnehmen muss (wie immer: ohne die Rückseiten anzuschauen).
Weist die Kette der Ereignisse irgendeinen Irrtum auf, so nimmt der Vorgänger des Zweiflers, der zuletzt noch ein Ereignis hingelegt hat, **zwei neue Karten** vom Stapel auf.
Sei‘s auch ein einziges Jährchen, und ganz unabhängig davon, wer das zeitlich fehlerhafte Kärtchen gelegt hat: den Letzten beissen die Hunde.

Wer also keine Zweifel äussert und eine Karte in die Reihe ablegt, akzeptiert damit die ganze Ereigniskette und hat unter Umständen gegenüber dem misstrauischen nächsten Spieler die Verantwortung dafür zu übernehmen.

Nach der Spielrunde werden die Karten der Kette beiseite geschafft. Sie haben für heute ihre Schuldigkeit getan, sie können gehen (nach Schiller – 1783).

Eine neue Runde

beginnt mit einer neuen Anfangskarte vom Stapel.
Erster Spieler ist jetzt der Zweifler. Dann geht‘s wieder hübsch rundum.

Spezialfall: Etwas schwerer ist der neue Anfang für einen Spieler, der nur noch eine einzige Karte besitzt. Er muss statt einer gleich zwei Karten vom Stapel nehmen, diese ordnen und seine letzte Karte einfügen.

Die Wende der Spielrichtung

erfolgt sofort und einmalig, sobald ein Spieler nur noch zwei Karten besitzt.

Gewonnen hat

wer zuerst seine letzte Karte los wird – natürlich in einer korrekten Kette. Zweifelsohne wird der Nachfolger nochmals Zweifel äussern. Wenn ein Fehler zum Vorschein kommt, gibt‘s zwei neue Karten, und das Spiel geht in die Verlängerung.

Erläuterungen und Beispiele

Das entscheidende Jahr
ist auf der Rückseite der Karte klar und fett gedruckt.
Ergänzende Kommentare, auch Monats- und Tagesangaben bleiben ohne Einfluss auf das Spiel.
Manche Karten bieten Zeitspannen als Lösung an, etwa ‚1903 – 1907‘ oder ‚5. Jh. v. Chr.‘

Erläuterungen:

- **Jh.** heisst **Jahrhundert**.
  Ein solches dauert vom Jahr 01 bis zum Jahr 00.
  Beispiel: Das 20. Jh. hat 1901 begonnen und endet mit dem Jahr 2000.

- **um** heisst, dass sich das Ereignis zeitlich nicht genau festlegen lässt. Im Sinn des Spiels werden **5 Jahre vorher und nachher als richtig anerkannt.**
  Beispiel: Im Fall von ‚um 1900‘ gelten die Jahre 1895 bis 1905 als richtig.

Das erstmalige Auftreten
eines Dings, der Anfang eines Ereignisses ist massgebend, wenn nicht klar nach einer Zeitspanne gefragt ist.

Beispiele:
A) ‚Menschen auf dem Mond‘ fragt nach der ersten Mondlandung von Apollo 11 – eine Antwort wie ‚2025‘ ist falsch, auch wenn nicht ausgeschlossen werden kann, dass sich

dazumal wieder Menschen auf dem Mond befinden werden.

B) ‚Gezuckerte Kondensmilch auf dem Markt' fragt nach deren Markteinführung. Dass sie heute noch erhältlich ist, ist prima, tut aber nichts zur Sache.

Gleichzeitige und sich zeitlich überschneidende Ereignisse
werden nach dem Prinzip ‚In dubio pro reo' abgehandelt. Die Kette gilt als korrekt.

Beispiele:
A) Ein Ereignis fand im 8. Jh. v. Chr. statt, ein zweites 805 v. Chr., das dritte im 1. Jahrtausend v. Chr. Nr. 2 hat vor Nr. 1 stattgefunden, denn das 8. Jh. v. Chr. dauerte von 800–701 v. Chr., während Nr. 3 sich zeitlich mit den beiden anderen Ereignissen überschneidet und beliebig unter diesen eingereiht werden darf.

B) Zwei Ereignisse gingen 1987 über die Bühne, das dritte ‚um 1990', ein viertes 1991. Wenn Nr. 4 hinter Nr. 1 und Nr. 2 eingereiht wurde, ist die Reihenfolge korrekt. Nr. 3 heisst, zwischen 1985 und 1995', überschneidet sich demnach mit den andern drei Ereignissen und darf unter diesen beliebig eingereiht sein, auch zwischen den beiden 1987ern. Monats- und Tagesangaben innerhalb des Jahres 1987 sind belanglos, die beiden Karten sind gleichwertig.

Ortsangaben
ohne direkten Bezug zum Ereignis sind schlicht Ortsangaben und nicht kryptische Hinweise auf das gesuchte Jahr.

Beispiel:
‚Im Neandertal bei Düsseldorf hausen Neandertaler' will nicht sagen, dass in der gesuchten Epoche der Neandertaler das Modezentrum Düsseldorf bereits bestand.

Taktische Hinweise

Tja – **Selbstsicherheit** ist eine Tugend, vor allem wenn Sie nichts wissen. Ihr Nachfolger wird sich zweimal überlegen, ob er Ihre Kette anzweifeln will, wenn Sie Ihr Ereignis als klare Sache deklarieren und rasch entschlossen einigermassen sinnvoll einfügen. Als hinterhältige Variante können Sie auch mal den Verunsicherten spielen, während Sie ein bombensicheres Ereignis in einer korrekten Kette platzieren ... Psychologie und ein gewisses Gefühl für Abläufe sind in ANNO DOMINI viel wichtiger als historisches Fachwissen.

Lassen Sie sich durch ihre Unwissenheit nicht entmutigen! Sie können getrost annehmen, dass die Mitspieler auch nicht alle Daten dieser seltsamen Ereignisse in ihren kleinen grauen Zellen gespeichert haben und, genau wie Sie, oft raten müssen.

Gebrauchen Sie Ihren gesunden Menschenverstand, schätzen Sie, verkaufen Sie Ihre Lösungen gut. Vergessen Sie nie: Was Sie hinlegen, muss nicht unbedingt stimmen, es muss vor allem auf den nach Ihnen spielenden Tischnachbarn glaubhaft wirken.

Haben Sie den Überblick angesichts einer langen Kette völlig verloren, so zweifeln Sie ruhig mal an. Meist steckt irgendwo eine böse Überraschung drin.

Behalten Sie wenn möglich ein Ereignis, das Sie zeitlich gut einordnen können, als sichere Abschlusskarte zurück. Bringen Sie umgekehrt Kärtchen, die Ihnen grosse Sorgen bereiten, nach bestem Wissen und Gewissen in kurzen Ketten unter, die bestimmt seltener angezweifelt werden als die Bandwürmer.

Wer spielt mit
bei ANNO DOMINI?

Grundsätzlich eignet sich das Spiel für **2 – 10 Spieler**, die Idealzahl liegt bei 3 bis 6. Bei grossen Gruppen empfehlen wir anfangs weniger Karten als deren 9 auszugeben.

Kinder können mittun, sobald sie flüssig lesen können. Erfahrungsgemäss machen sie ihr geringeres historisches Wissen bald durch geschicktes Taktieren wett – und sie lernen rasch. Werden erst einmal die gebrauchten Kärtchen wieder ins Spiel eingemischt, zahlt sich die Lernfähigkeit aus. Die Spielrunde kann auch beschliessen, mitspielenden Kindern anfangs weniger Karten auszuteilen.

Idee, Zusammenstellung und Redaktion: Urs Hostettler
Lektorat: Klaus Bubert
Grafik: Res Brandenberger

Für Inputs, Auskünfte und Spieletests danken wir: Andrea Strommer, Katharina Siegenthaler, den Teams von ABACUSSPIELE und Fata Morgana.

Bisher sind folgende Serien erschienen:

Kirche & Staat / Schweiz / Sex & Crime / Lifestyle / Natur / Erfindungen / Frauen / Seefahrer & Flieger / Sport / Kunst / Flops / Deutschland (mit Uwe Rosenberg) / Münzen / Im Namen des Gesetzes / VIP / Spiel des Jahres (mit Bernward Thole) / Österreich / Wort, Schrift, Buch / Showbizz / America / Europa / Im Osten / Süden / Fussball (mit Mämä Sykora) / Wissenschaft & Forschung / Bern / Reisen & Verkehr / Gesundheit (mit Konrad Bochennek) / Essen & Trinken / Kuriositäten / Maschinen

Eines ist uns bewusst: Auch gewöhnlich zuverlässige Quellen können sich irren. Fakten können sich ändern, die Forschung fördert neue Erkenntnisse zutage. Wir sind offen für Kritik, Belehrungen und neue Fragen (wenn immer möglich mit Quellenangabe!). Wo Korrekturen nötig sind, werden wir sie in zukünftigen Auflagen (wir hoffen fest darauf – kauft, Leute, kauft!) anbringen. Eine Korrigenda zu ANNO DOMINI ist unter urs.fatamorgana.ch/adpleite.html zu finden. Wir halten sie stets auf unserem neuesten Wissensstand. Korrespondenz bitte an: urs@fatamorgana.ch.

Wir planen in lockerer Folge neue thematische Serien zu ANNO DOMINI.

Informationen zu unseren Neuheiten und unserem Sortiment finden Sie für die Schweiz unter www.fatamorgana.ch

Für Deutschland und Österreich unter www.abacusspiele.de

Viel Spass bei Bluff und Halbwissen!